1999年8月1日発行（毎月1回1日発行） 第18巻第8号 昭和57年12月6日第3種郵便物認可

コンピュータで音楽を楽しむ人のためのマルチメディア・マガジン

ComputerMusic Magazine

コンピュータ・ミュージックマガジン

マイコンBASICマガジン
8月号別冊付録

8

AUG.1999

http://www.basicmagazine.net/cmm/

［特集］ケータイ着メロ作成術（後編）

— 耳コピーに挑戦！



［連載］佐藤天平のLoveLove MIDI Power!!

CMM試聴室 CMM NEWS

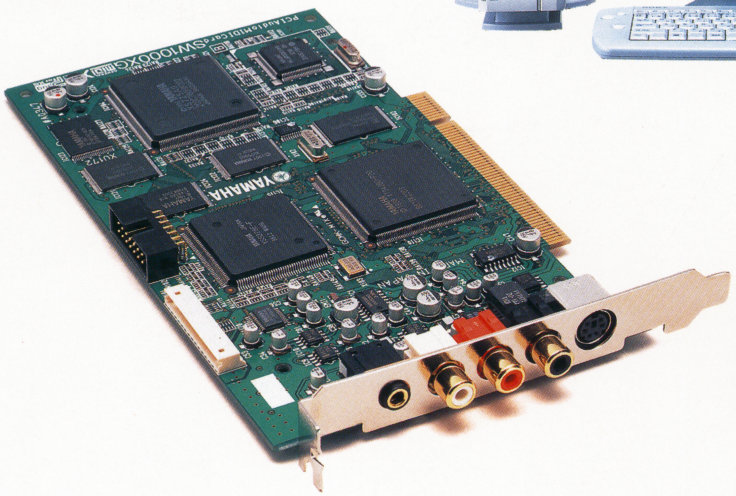
YAMAHA

MIDI to WAV, MIDI to AIFF





プロのデジタルレコーディング環境を凝縮したハイクオリティな"PCIオーディオMIDIスタジオ"。



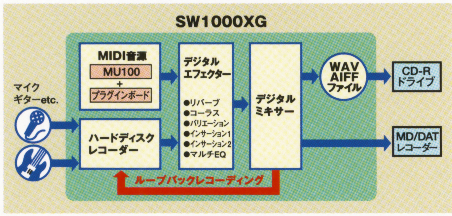
SW1000XG用 ユーティリティソフト配布中!

Macユーザー待望のSW1000XG用Macintosh版ドライバーソフトやユーティリティソフトを配布中。

ヤマハXGホームページ
http://www.yamaha.co.jp/xg/utility/sw.html

から無償でダウンロード頂けます。
※Macintoshの対応機種については上記ホームページでご確認ください。

デジタルオーディオ+MIDIを活用した音楽制作の全プロセスを1枚で実現する高性能サウンドカード!



●SW1000XGは、CPUに依存しないPCIバス仕様のため幅広い機種で高い安定動作を約束。待望のMacintosh用ドライバーをリリースし、Windows95／98はもちろんMacOSにも対応（※）。●デジタルオーディオ機能（最大2ch入力／最大12ch再生）とMU100相当のXG音源を実装。6系統エフェクターやミキサーも内蔵しハードディスクレコーディングの全作業をカバー。驚異のループバック録音により<オーディオ+MIDI>のサウンドを一括してWAV（Windows）／AIFF（Macintosh）化が可能。オリジナルCD制作にも威力を発揮。●対応ソフトウェアも充実。付属の「XGworks for SW1000XG」（for Windows）はもちろん、「Cubase VST」、「Logic Audio」ユーザーのためには、Win／Mac対応の専用コンソールテンプレートをリリース。Windowsで、Macintoshで、存分に活用して欲しい。

※Macintosh用ドライバーのダウンロードと、別途「Cubase VST」「Logic Audio」などのOMS／ASIO対応シーケンスソフトが必要です。

PCI AUDIO MIDI CARD
SW1000XG

メーカー希望小売価格 **¥89,800**（税抜）



AUDIO XGFACTORY

GENERAL MIDI XG Plug for XG

NV21
新たな価値に挑戦します。

●カタログご希望の方は、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、商品名を明記の上、〒430-8651浜松市浜松郵便局私書箱3号ヤマハ株式会社FH-YX係までご請求ください。

ヤマハ株式会社

ケータイ 着メロ 作成術（後編）



本郷俊介

※「着メロ」は東京通信ネットワーク(株)の登録商標です。

急に夏が近づき，とても良い季節になってきた……と思ったら，梅雨入りしてしまいましたね。いやー，実は筆者は暑いのが大の苦手で，雨好きというちょっと変わった性格の持ち主でもありますので，ある意味とても良い季節なのさ！　皆はどうかな？　ンナ奴はいないって？　雨が降ると，外出するのが大変だけど，雨降りの景色も結構いいところがありますよ。あじさいとか綺麗ですよね。

それはさておき，着メロ後編，いってみよう！

今回は耳コピーで

さて，前回は楽譜の読み方などを勉強していきましたが，今回はさらに高度なことにチャレンジしてみましょう。

その技とは，ズバリ「耳コピー」です。

耳コピーとは，簡単に説明しますと，曲を耳で聴いてコピーすることです。実に，そのままです。

耳コピーをする方法は何種類かあるのですが，そのことについては次のコーナーで説明します。

ただ，最初に断わっておきますと，耳コピーには正しい方法があるわけではなく，絶対音感(パッと聴いただけで，何の音なのか一瞬でわかってしまうこと，滅多にはいないが努力で何とかしている人もいます。ちなみに筆者は努力で何とかしようと思ってはいるのですが…)がある人ならば，一度聴いてしまえばコピーできてしまいますが，まったくない人もいます。

というわけで，筆者もどちらかというと絶対音感があるほうではないので，どうしているかというと，シーケンス・ソフトと音源を使って，一度曲を打ち込んでから譜面を起こす方法を使います。

これは，すべての人がシーケンス・ソフトなどを持ってるとは言えないので，万人向けではありません。ですが，せめてポータブル・キーボードなどがあると，かなりコピーのしやすさが違ってきますよ。

ポータブル・キーボードは，「さ○らや」や「ヨド○シカメラ」等の量販店で2,000円位で購入できると思いますので，機会があれば使ってみるのもいいかもしれませんね。メーカーは，コストパフォーマンスが高いカシオの製品がオススメです。

耳コピーの方法

耳コピーの方法は，だいたい下の囲みのような感じです。



①鍵盤で実際に弾きながら，譜面に起こしてコピーする方法

②シーケンス・ソフト等に打ち込んでから，譜面を起こしてコピーする方法

③曲を聴いて，いきなりコピーする方法

④気合いでなんとかコピーする方法

⑤祈る

いかがでしょう？　あなたに一番ピッタリな選択肢はありましたか？　祈るのも時には必要です。

パソコンとシーケンス・ソフトがある人は，①と②の併用がオススメです。③は絶対音感を持っている人にオススメなのですが，当然ながら，今から始めようとしている初心者の人はやめておきましょう，音楽のことがちょっと嫌いになるかもしれませんから。

④を選んだ人なのですが，アナタは偉いです。何も知らない人はここから始めるし，筆者も最初はそうでした。ですが，根性がないために(笑)諦め，楽なほうを選んだのです。といいますか，覚えたてというか，やろうと思い始めた頃はやはり楽しいモノですし，勢いでやってしまうのですが，とにかく大変ですし，何より時間がかかってしまいがちです。一段落したらコードなど基本的な知識を覚えていくのが吉です。

最後に，⑤を選んだアナタ。その勢

Handy Phone Melody

いはとても喜ばしいことなのですが，筆者も頑張ってみましたがダメでした。気合いを入れるのに使うにはいいかも？

どんな鍵盤が必要なの？

耳コピーに必要な鍵盤はどんなものでしょうか？　鍵盤といってもいろいろあるのですが，まず皆さんは鍵盤といって，何を思い浮かべますか？　ピアノでしょうか？　オルガン？　それともシンセサイザ等でしょうか？

先ほども少々触れましたが，そんなに高い機材でなくとも，必要最低限の性能が備わっていれば大丈夫。自分のお気に入りの音が出れば申し分ありませんが，「とりあえず音が出れば」大丈夫です。

鍵盤数は，2オクターブ半くらいあれば問題ありません。着メロを作成する際，ほとんどの携帯やPHSが，使える音域が2オクターブほどしかないからです。そのため，ピアノのようにあまり大きいものは必要なく，コンパクトな物のほうがよいのではないでしょうか？　何てったって，持ち運びが便利だしね。

とりあえず慣れておこう

人生にはいろいろな出会いがあり，そのたびに新たな経験が待っています。成功があったり，当然悔し涙も……というわけで，何はともあれ実際にチャレンジしてみることが肝心！　鍵盤を持っている人は，それに触って，慣れ親しんでおきましょう。そう，そこから始まるのです。鍵盤があればピアニカでもオルガンでもチェンバロでも，はたまたレアなシンセでも構わないぞ。

なんなら，鍵盤がなくても，音の出る楽器であればOK。何もないよりは，かなりいいです。リコーダーでも可です。

ここで何が言いたいのかというと，音や楽器に慣れておくことが，耳コピーするときに非常に重要になってくる，ということです。

大雑把に言ってしまえば，コピーしたい曲のメロディが「ド，レ，ソ」だったとしますよね？　で，そのメロディが何の音かまったくわからない(知らない)ときは，何か楽器を使って，少しずつ確かめてコピーしていくとします。そこで，「ドがどこか？」とか「俺のハーモニカのレは一体どこなんだー」ということがないように，音と自分が使っている楽器のことをよく知っておく必要があります。

やはり，音域の広いポータブル・キーボード等が適当で汎用性に富んでおり，1台あるとなかなか便利に使えると思います。

というわけで，皆さんも音に少しでも慣れておき，耳でコピーできるよう，積極的に挑んでいきましょう。

音の高さと長さを調べること
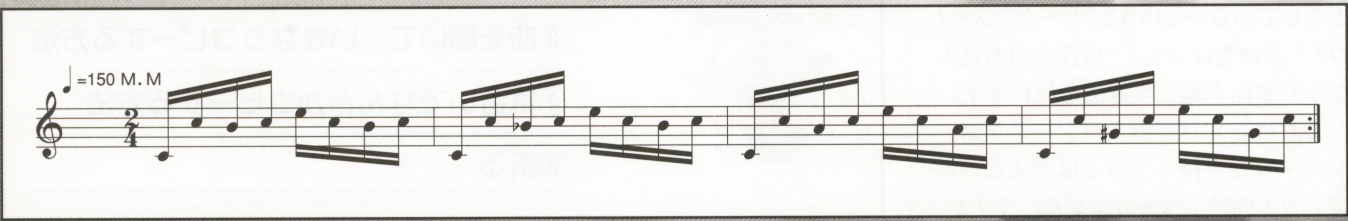
耳コピーの実際は，音の高さと長さを調べることです。まず。メロディにどの音が使われているかを，ゆっくりで構いませんので調べてみましょう。次に，音の長さを調べます。何分音符，何分休符が使われているか，どんなリズムで鳴っているかを調べます。これらは，必ずしもこの順番ということではなく，ほぼ同時か，細かいフレーズに関しては，リズムのほうが先になるかもしれません。

最初，難しいのは音の高さだと思いがちですが，音の長さもそれと同じくらい難しいです。頭の中や，口ずさめるメロディを，実際の音符に起こしてみると，思ったより長さを特定できないことに気づきます。

懐かしの，あの名作に挑む！

皆さんは，ナムコの名作のゲーム「ゼビウス」はご存知でしょうか？ベーマガ読者だったら知ってるかな？最近の人はプレイしたことがないかも

《譜面1》



Handy Phone Melody

しれませんが，1983年に「プレイすればするほどナゾが深まる」というキャッチフレーズとともに発表され，まったく新しい世界観に，プレイする人々の心をわしづかみしていった名作中の名作です。

この頃から，ゲーム・ミュージックというジャンルが確立され，初めてゲーム・ミュージックの音源(レコード)が出されたのもこの頃です。

そして，ゼビウスもオリジナル版と，当時ゲーム・ミュージックとしてはかなり異例のアレンジ版として音源化されたのですが，プロデューサーにはあの，知る人ぞ知る，当時，YMO等で活躍しておられた細野晴臣さんでした。ちなみに，音源自体はレコードで廃盤，もしどうしても聴きたければ中古屋さんで探しましょう……と思っていたら，なんとCDで再販されるとのこと。YMOファンもゲーム・ミュージック・ファンも必携のアイテムだ！

ハイ，というわけで，蘊蓄(うんちく)は置いといて，このメイン・フレーズで着メロを作ってみましょう。もし聴いたことのない人はゲームで探してみるか，「そんな金はねー」という人にはスコアを用意してみました。シーケンス・ソフトを持ってる人は一度打ち込んで，持ってない人はできれば何か楽器等でメロディを把握してからやったほうが勉強になって楽しいゾ。

まず譜面を見てみよう

譜面1を見てみましょう。これはゼビウスのゲーム中に流れている曲なんですが，このわずか4小節の中に，同じようなフレーズが4回くり返されてますね？　一見，同じメロディに見えますが，ようく見てみると，各小節の3番目の16分音符が，各「シ，シ♭，ラ，ソ♯」と半音ずつ下がってきています。これが，この曲の一番の注意点となります。特にこの部分を頭に入れて気をつけて入力すれば問題ないでしょう。

後のメロディは同じフレーズとなっていますので，前述のことを注意すれば，あとは16分音符が続いているメロディ・パートを入力するだけです。

そうそう，テンポのことを忘れてはいけませんでしたね。**譜面1**の左上を見ると，♩＝150と書いてあります。これがテンポになるので，携帯やPHSの機種で違うと思いますが，メロディを入力する前後に入れましょう。テンポを間違えると，やけにスローだったり，何の曲かよくわからないくらい高速になってしまうから気をつけようぜ！

コピーする曲を繰り返し聴こう

さあここからが本番です。耳コピーです。じゃあいってみよう！　そしてここで注意！　前述したことはここでちょっと忘れてもらって，このコーナーを見てください。耳コピーになりませんからね。

譜面1を見たら，楽器を持っている人は一度音を出してメロディを弾いてみましょう。まず，どのようなメロディ構成になっているのか把握していったほうが当然ながらコピーしやすいです。

音を鳴らしてみてわかったと思いますが，一部の音符を除きまして音符が「(1オクターブ低い）ド，ド，○，ド，ミ，ド，ラ，ド,」となっています。一部違うといいました部分は順に「シ，シ♭，ラ，ソ♯」となっています。

これらは，楽譜を見ると得られる情報ですが，それを音を聴くだけで判断します。**譜面1**をシーケンス・ソフトに入力して，メロディを再生してください。繰り返し記号をつけて，ずっとループさせるようにしておくと楽です。音色は，Square系のものをあてるとそれっぽく聴こえるぞ。

ずっと，飽きるほど聴いていると，上にも書きましたが，ほとんど同じメロディだけど，どこか違っているな，



Handy Phone Melody

とわかるはずです。わかりにくかったら，シーケンス・ソフトの再生テンポを落としてみましょう。

最初の音は何かな？

さらに聴くと，拍の頭の音が同じっぽく聴こえませんか？　そうしたら，頭の音が何かを見つけましょう。1拍目に合わせて，キーボードを適当に弾いて，合う音を探します。

また，後半のメロディのほうがわかりやすいという人は，そのへんを鍵盤で弾いてみて，合う音を見つけましょう。とにかく一つ，合う音を探す。この作業に徹してください。

見つかったら，次の音です。かなり大きく音が上がっていますね。そういうときは，パターンとして，1オクターブ上げたり，5度(半音で五つ分)上げたり，3度(半音で三つ分)上げたり，はたまた下げたりしてみます。この場合，1オクターブ上げたら合ってしまいました。えっ？　普通はそんな簡単にいかないだろうって？　いえいえ，そうでもないんですよ。

メロディごと見つけるのも手

それがどうしても辛い人は，調が違うけど，音の間隔が同じ，というメロディを見つけます。例えば，「ミ，ド，ラ，ド」の，それぞれの音符の間隔は，半音にして，4，3，4です。これと同じ間隔だと……そうですね「ド，ソ♯，ファ，ソ♯」とか。これは，実際に鍵盤で弾いてみるとわかります。

それがわかったら，メロディを半音ずつ上げたり下げたりして，本物の音と同じ音階を探します。結構根気がいるけど，努力あるのみ！

そうして，がんばって最初の1小節を耳コピーしましょう。1小節できたら，それを4個繰り返すようにして，違うところを見つけていきます。

コードとメロディの関係

音楽用語で「コード」という言葉を聞いたことがあると思います。このコードを知ってると知らないとでは，コピーのしやすさがかなり違ってきます。ここで使われるコードの意味は，和音の構成音を記号化したものということになります。

コードの種類はたくさんあるのですが，曲の構成，作った人の特徴や作った人の国籍等により，使われるコードを限定することができます。

それでは**譜面2**を見てください。CM(シー・メジャーと読みます）というコードがあって，構成音は「ド，ミ，ソ」となっています。このコードが使われる場合，同じくメロディには主に「ド，ミ，ソ」が使われているのです。

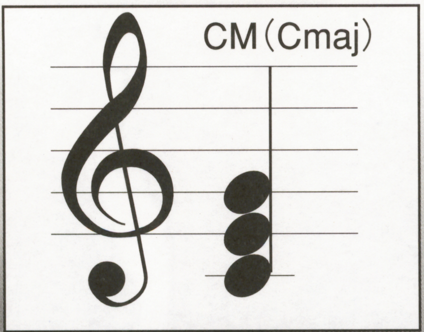
たとえば，C，F，Gというコードでできている曲があるとすれば，それぞれ「ド，ミ，ソ」，「ファ，ラ，ド」，「ソ，シ，レ（，ファ)」のいずれかの音が使われている確率が高いということで，いきなり音の高さを試行錯誤して探すよりは，はるかにアタリがつけやすくなりますよね。

コードがどのようにつながって（展開して）いくかを「コード進行」といいます。**譜面1**のゼビウスも，きちんとコード進行があるんですよ。各小節で1音だけ違っている部分を，オクターブを低くして，ベースか何かの音で鳴らしてみてください。あれ？　なんだか曲としてつながっているように聴こえます。それがコードが進行している，ということなのです。

※　　　※

今回の話はいかがでしたか？　難しかった？　ですが，このへんを覚えておくと，携帯やPHSの入力だけでなく，DTMを始める人にとっても役に立つ部分が結構あると思います。着メロだけでなく，つぎのステップへ進もうと考えている人は，覚えて損はないぞ。

それではまた次の機会(おっ，綺麗にまとまってるね)。レッツ，着メロ!!



《譜面2》

佐藤天平の

LoveLove MIDI Power!!（第2回）

毎日暑い日が続いているねえ。寝苦しくて睡眠不足に悩まされるこの頃だけど，そんな貴方なら，MIDIで自作の子守歌なんて作ってみるのもいいかもしれないよ。かえってうなされて，悪い夢を見るかもしれないって？　だったら，このページから天平と一緒に始めようよ。パソコンで自分だけの音楽を作るために，ステキなかけがえのない音楽を，自分自身の手で打ち込めるようになるために始まったページなんだ（佐藤天平ホームページ「Tenpei Music Gear」……http://www.beeplus.or.jp/tenpei/）。



ちょっとここで宣伝させてください。天平がNew Albumを出しました。「コンバットチョロQ」のサントラCDで，キングレコードより発売されました（¥3,058／ABCA-15）。全編スピルバーグ映画のように重厚で壮麗なサウンドで，これでもかというくらいの圧倒的な音の洪水を楽しんでください。



先月のおさらい

さて，先月のお話はどうだったかな？　宇多田ヒカルの大ヒット曲「Automatic」のイントロ部分を打ち込もう！　と思い立って，まずはドラムパートまで打ち込んだんだったね。できるだけシンプルなアレンジにして，丁寧にゆっくり打ち込んでいったけど，うまくいったかな？

デジタル・ミュージック・アーティストになろうっていう高い志を持つ読者のみんななんだから，苦労しつつももうバッチリマスターしているよね。ん？　なんだかうつむき加減の人がチラホラ……まあ，だいじょうぶ，だいじょうぶ。自信を持って突き進もうよ。

ベース・パートに挑戦！

さて，今月はベース・パートに挑戦してみようか。さ，**譜面1**に注目して。この譜面でいうと上から2段目がベース・パートなんだ。うん，音符の数も少なそうだし楽勝かもね。

おっーと，発見！　へ音記号だあ！　いきなりブルーになっちゃうんだよな。そんなキミのために，へ音記号の音階の譜面を用意したよ（**譜面2**）。

さあ，今月も「Singer Song Writer Lite」と「レコンポーザ for Windows98 Light」の二つのシーケンス・ソフトを使いながらお話ししていこうか。音符を一つ一つ丁寧にマウスで貼り付けていくやり方がいい人はSinger Song Writer Liteを，数値入力でスピーディに打ち込んでいきたい人はRecomposer for Windows98 Lightをオススメしたいな。

まず，Bass01.midというファイルを読み込んでみよう。

さっそく聴いてみようかな……♪　ああ，これは先月作ったドラムパターンだ。そうだそうだ。たった4小節だけど，けっこう気持ちいいぞ。このドラム・パターンに合わせてベースを打ち込んでいくんだね。

ベース・パートの打ち込み（Singer Song Writer編）

ベースはどのTrackに打ち込んでもOK！

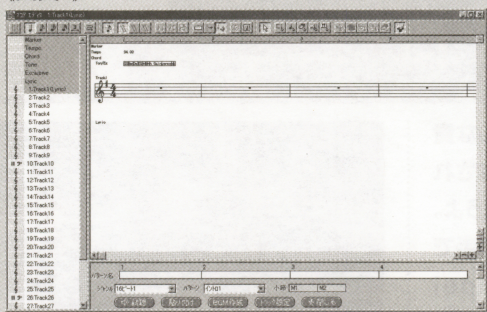
さて，ツールボックスから「スコアエディタ」のアイコン（**画面1**）をクリックしてみよう。ほら，どーんと譜面が出てきたぞ（**画面2**）。だいじょうぶ，譜面アレルギーの人でも，このSinger Song Writer Liteのスコアエディタだったら，とっても譜面や音符が扱いやすくできているんだ。

10Trackに，先月打ち込んだドラム・パートがあるね（**画面3**）。さて，ベース・パートはどこに打ち込もうかな？　ドラム・パートは10Trackというお約束があったけど，その他の楽器の場合はどのTrackでもお好みで選んでいいんだ。
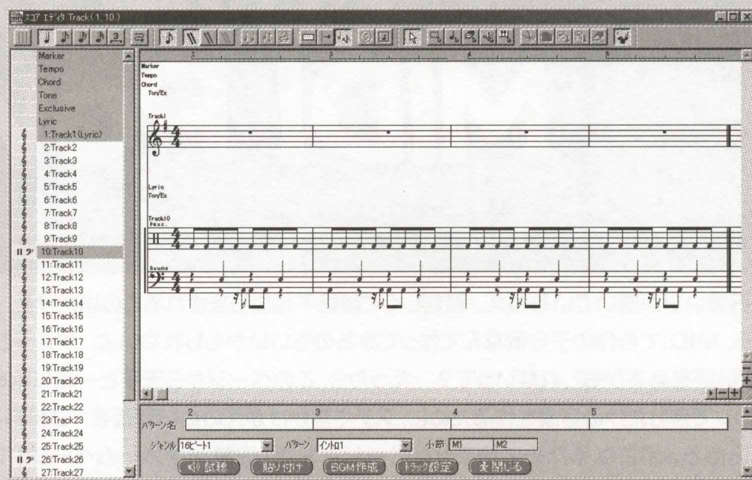
そうか，それならすぐおとなりの，9Trackに打ち込むことにしようかな。ドラムとベースを並べて見るのにちょうどいいかもしれないね。



《画面1》
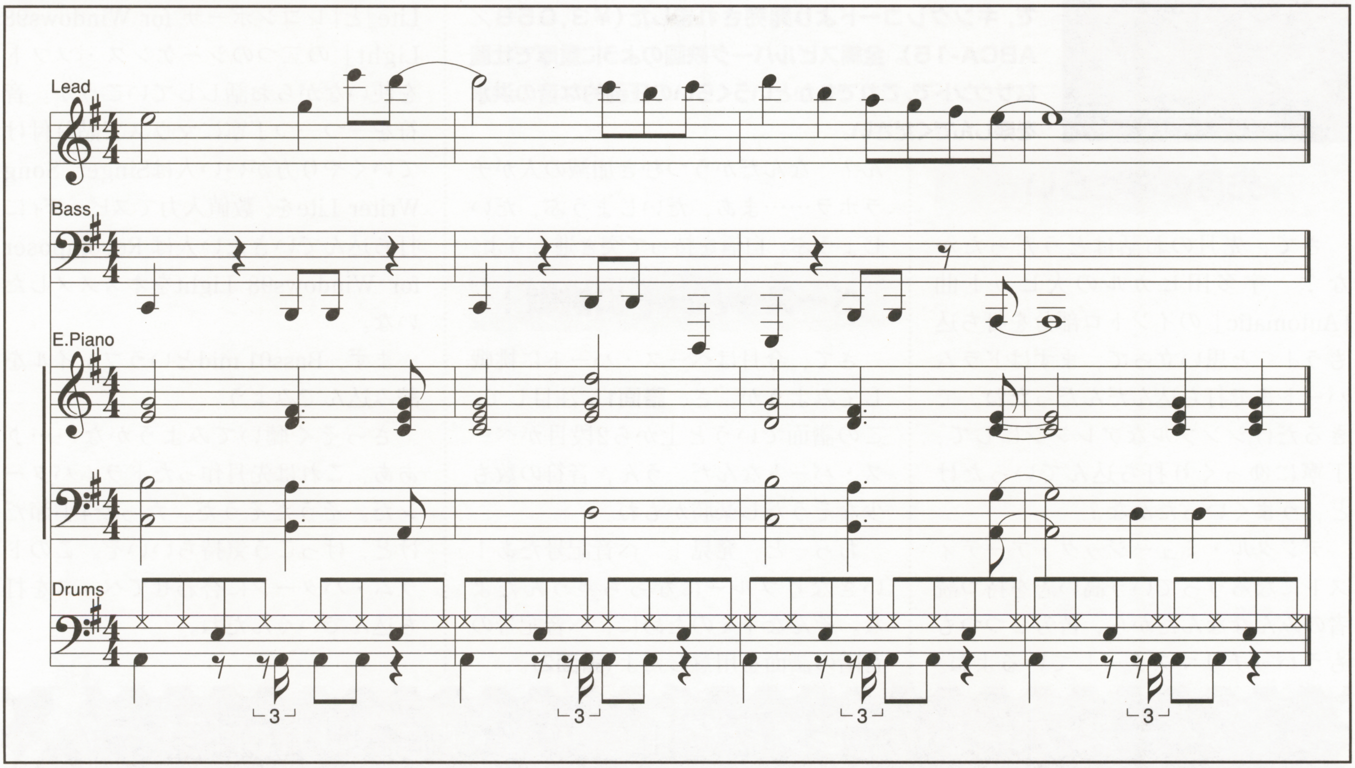


《画面2》



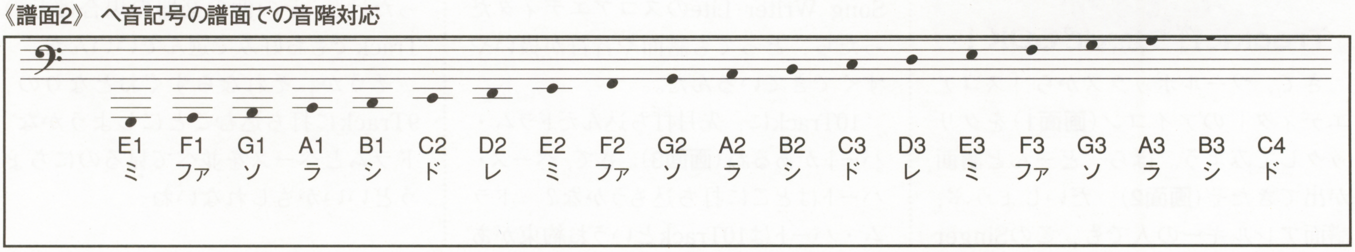
《画面3》

《譜面1》「Automatic」のイントロ部分



日本音楽著作権協会（出）許諾第9907761-901

《譜面2》へ音記号の譜面での音階対応



ヘ音譜表に設定を変えよう

それでは，このスコアエディタの左端に見えるトラックナンバーから「9」を見つけてほしい。ここが9Trackだ。そして，そのすぐ横の青色のト音記号のボタンをダブル・クリックしてみよう。すると……うわっ，どーんとWindowが開いた(**画面4**)。

これはトラックの設定画面だ。いわゆるプロパティってやつだね。苦手なんだよね，あれ。でもね，ここでは設定が必要なのはたった1か所だけだから，ちょっと見てみてよ。

上から順に「設定するトラック」があるね。その下には譜表の種類が並んでいる。今は「ト音譜表」がクリックされているね。

この「ト音譜表」っていうのは業界標準，よく見かける，ト音記号で始まる譜面のことだ。

でも今からトライするのは，ヘ音記号がお似合いのベース・パートだ。だから「ヘ音譜表」をクリックしよう。後は「OK」でおしまい。これで，この9Trackはヘ音記号の譜面になった。

最初の4分音符を貼り付ける

さて，今度はツールボックスの一番上の音符の中から，8分音符をクリック(**画面5**)。これはどんな意味だったか覚えているかな？　「音符を8分音符刻みのタイミングで貼り付けていきましょう」という意味だったね。ほうら，スコアエディタの上部の目盛りが，1小節あたり8分割されているよね。

さ，これで準備OKだ。いよいよ音符を選んで譜面に貼り付けていこうか。**譜面1**のベース・パートを見てみよう。ようし，最初は4分音符だな。今度はノートパレットの中から，4分音符をマウスで選んで，ドラッグ＆ドロップだ。

貼り付ける場所は2小節目の一番先頭，音楽的に言うと1拍目だよ。そして音の高さは，超低音のC2のド。**譜面1**をようく見て，同じ高さに貼り付けよう(**画面6**)。

ベースの音に聴こえない？

できたかな？　じゃあ確認してみよう。ツールボックスの中からラッパのマークのボタンをオンしてから，マウスで今貼り付けたばかりの音符をクリックだ。あれ？　なんかヘンだぞ。ベースに聴こえなくもないけど，ちょっと違うような気がする。

もう一度クリック！　ああ，わかった，これはピアノの低音だ。ベースじゃないよ。そうだ，MIDIでは自由に楽器が選べて，それがおいしいところだったのに，肝心のその設定をするの忘れてた。ゴメンネ。

ベースの音色を選ぼう

さあ，楽器を選んでみようか。スコアエディット画面の譜面上部で，「Tone」を見つけてほしい。そうしてそれをダブル・クリックだ。すると……ほうら，楽器がズラリと並んだWindowが開いた(**画面7**)。いやあ，これだけの音色をお好みで自由自在に使えるなんて，とっても贅沢な気分だなあ。
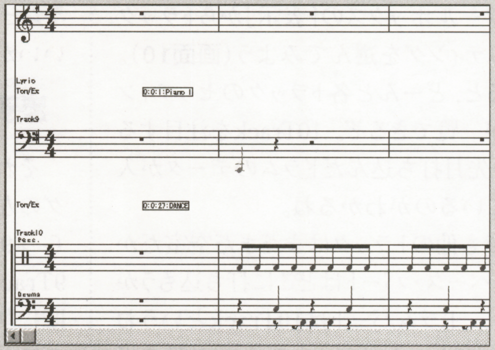
ところでベースはどこにあるんだろう。う～んと，え～っと……あ，あったあった。33番の「Acoustic Bass」から，40番の「SynthBass2」まで8種類もあるぞ。へー，ひとくちにBassっていってもこんなにいろいろあるんだね。いったいどのBassを選んだらいい



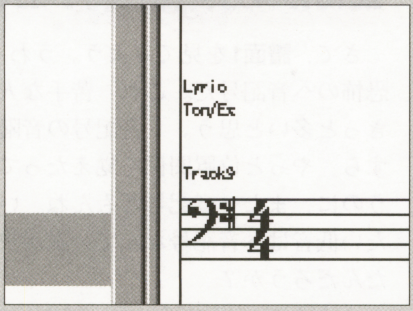
《画面4》
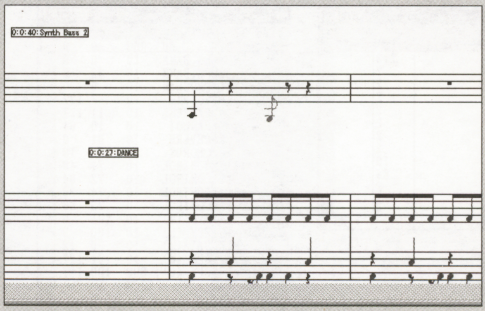


《画面5》

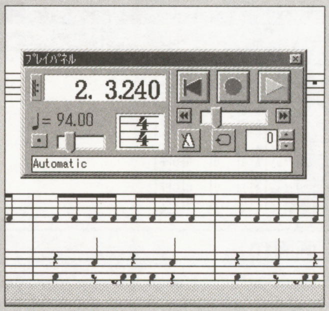


《画面6》



《画面7》


《画面8》



《画面9》

んだろうか？

実は，こういうHiphop系ではSynth Bassがお似合いなんだ。とくにこの曲では「SynthBass2」をオススメしておこう。そこで，音色のウィンドウで40番の音色をクリックだ。さ，もう一度譜面の音符をクリックして確認だ。

おお，これこれ，この音だ。しっかりシンセベースの音が鳴ってるね。

休符と音符のカンケイ

さあ，ちょっと横道にそれたけど，再び音符を貼り付けることにしよう。さて，次の音符は……っと。おお，今度は休符だ。あれ？　画面の五線符のほうには，もう休符が勝手についているぞ。

そうなんだ。音符を貼り付けたとたん，休符も自動入力されるんだ。Singer Song Writer Liteもなかなか親切じゃないか。さ，それなら今度は次の音符にトライだ。ええっと8分音符だな。ノートパレットの中から8分音符をクリックして，B1の高さに貼り付けよう。タイミングは4分休符のすぐとなりの3拍目だ（**画面8**）。

そして続けて今度は……ああ，また8分音符だね。音の高さもB1で同じだ。念のためにもう一度８分音符をクリックしてから，B1の高さに貼り付けよう。

待って，貼り付けるタイミングに注意しよう。スコアエディタの譜面をよく見ると，さっき貼り付けたばかりの8分音符の横にはもう，8分休符が自動入力されているんだ。だけど，今はもうこの休符は必要ないよね。

だから，この休符を上から塗りつぶすように，8分音符を貼り付けてしまおう。そうすると……今度は自動的に8分休符が消えて，同じ場所にキレイに8分音符が貼り付けられたってわけだ。

これで１小節分が完成！

ようし，これで1小節目の入力が終わったぞ。ふう……ちょっとくたびれたかな。そんなときは，今，自分で打ち込んだばかりの曲を聴いて，リラックスするといいよ。

曲をPlayさせるのはカンタンさ。プレイパネル（**画面9**）でPlayボタンをクリックすればいいんだ。さっそくPlayBackだ……♪

お，おお！　鳴った鳴ったあ。やあ，たった1小節だけだけど，ちゃあんと曲らしく鳴ってくれたね。でも本当に正しく鳴っているかどうか心配な人は，Bass2.midを鳴らして確認しておこうね。

さて，ちゃんと1小節分のベースラインを打ち込むことができたかな？あと3小節残ってるけど，どれも同じ要領で進むことができるんだ。後は自分の力だけでやってごらん。

だいじょうぶ，貴方ならきっとできるさ。あわてずに，ゆっくり丁寧に。この音符貼り付け方式は切り絵・貼り絵を制作していくような，そんな優しい感覚でいこうよ。

ベース・パートの打ち込み（レコンポーザ編）

ベースを9Trackに打ち込もう

ツールボックスの「表示」からトラックセッティングを選んでみよう（**画面10**）。すると，どーんと各トラックのセッティングが一覧できるぞ。10Trackを注目すると，先月打ち込んだドラムのデータが入っているのがわかるね。

でも他のトラックはまだまだ空室だから，ベース・パートはどこに打ち込もうかな？　ドラムパートは10Trackというお約束があったけど，その他の楽器の場合はどのTrackでもお好みで選んでいいんだ。そうか，それならすぐ上の段の，9Trackに打ち込むことにしようかな。ドラムとベースを並べて見るのにちょうどいいかもしれないね。

まず，9Trackの画面を開く

それでは，このトラックセッティングの左端に見えるトラックナンバーから「9」を見つけてほしい。ここが9Trackで，MIDIチャンネルも9ch.が既に割り当てられているんだ。そしてこの「9」の数字をダブル・クリックする……うわっ，どーんとウィンドウが開いた。これは9Trackを実際に打ち込んでいくエディット画面なんだ。

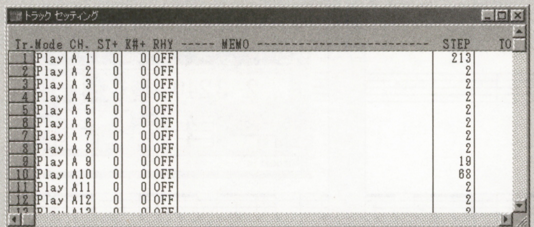
1小節目にはいろいろMIDIの秘密の設定がされているから（**画面11**），2小節目から始めることにしよう。

え？　「MIDIの秘密の設定」って何だって？　う～んちょっとまだ難しいから，軽く聞き流しておいてね。第2段階くらいからお話しするからガマンがまん。今はとにかく音符を打ち込むってことが一番大切なのさ。それから「表示」から「譜面ビュー」も開いておくと便利だよ。

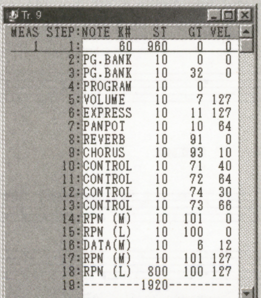
最初の4分音符を打ち込む

さて，**譜面1**を見てみよう。うわっ，恐怖のへ音記号だ。これ，苦手な人がきっと多いと思う。ト音記号の音階ですら，やっと位置関係を覚えたっていうのに，またへ音記号だもんね。いったい低音はへ音記号なんて，誰が決めたんだろうか？

まあまあ，ブツブツ言ってないで，ちゃあんとへ音記号と音階の対応（譜



《画面10》



《画面11》

面2）を用意したから安心してね。これがあれば譜面の最初の音符は何の音だかすぐわかるね。そう，C2という超低い音で，長さは4分音符だね。

さて，カーソルを2小節目の先頭に持っていって「C2」と打ち込もうっと……いやいや，レコポの場合は音符の長さから打ち込んだほうが早いんだ。

覚えているかな？　先月やったレコポの音符早打ち技！　そうだそうだ，確かファンクション・キーだった。ここに音符の長さ（ステップタイム）が割り当てられているんだった。さあ，先月に引き続きこのファンクション・キーとステップタイムの対応表を用意したから使ってね（**第1表**）。実は，このファンクション・キーの割り当ては自分のお好みで設定できるんだけど，これももっとあとになってからお話ししよう。

レコポの数値の意味のお話

さあ，話を戻して，4分音符を打ち込むぞ。**第1表**から探してみて。そう，4分音符（ステップタイム＝480）は[f·5]だ。アイコンが2小節目の先頭にあることをもう一度確認してから，一発[f·5]をキーオンするだけでOKだ。

画面12のように数字が並んでいる。ここでは1行分の五つの記号や数値で，一つの音を表しているんだ。左からNOTE，K#，ST，GT，VELの五つ。これらはそれぞれ意味があるんだけど，これをカンタンに説明しておこうね。

NOTEは音名だ。カンタンに言えば，要するにド，レ，ミ，ファ……のことで，さっき見たヘ音記号の譜面の音階表にも出ていた，C1，D1，というようにアルファベットと数字の組み合わせで表すんだ。今はここは空欄になっているが，C2の音を鳴らしたいわけだから，ここにアイコンを合わせて，「C2」と打ち込もう。

次のK#についてはまたのお楽しみ。STは……これこそステップ・タイムのことなんだ。StepのSTだね。ほら，このSTの列には，480という，4分音符を表すステップタイムが表示されているね。

次のGTもまたまた今度のお話。最後に一番右端のVEL。これは，ベロシティといって，音の強さを表しているんだ。MIDIでは0から127まで128段階で強弱がつけられるんだ。今ここは「0」と表示されているはずだ。「0」ではまったく音が鳴らないので，休符になってしまう。そこで，ここは例えば「100」と入力しておこうね。「100」というのは0～127の範囲で考えると，結構強めの音だよね。

打ち込んだら音を確認！

さあ，これでC2の音を4分音符の長さで，100の強さで打ち込むことができた。ほら，画面右にある譜面ビューにも，ちゃあんと4分音符がでてきたよ（**画面13**）。

さあ，ちょっと確認してみようか。ツールバーの「その他」から「エディットモードの切り替え」，そして，「SOUND1」を選んでほしい（**画面14**）。この設定にしておくとマウスで音符をクリックすると鳴らすことができるんだ。

じゃあ確認してみよう。あれ？　なんかヘンだぞ。ベースに聴こえなくもないけど，ちょっと違うような気がする。もう一度クリック！

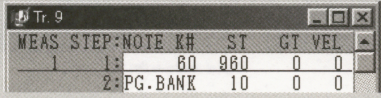
ああ，わかった，これはピアノの低音だ。ベースじゃないよ。そうか，そうだ，MIDIでは自由に楽器が選べてそれがおいしいところだったのに，肝心のその設定をするの忘れてた。ゴメンネ。

シンセベースの音色を選ぼう

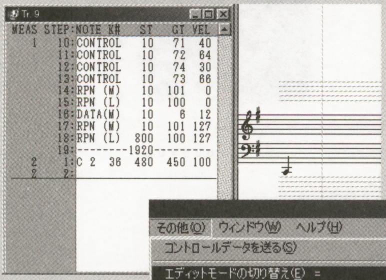
さあ，楽器を選んでみようか。エディット画面の1小節目に，MIDIの秘密

《第1表》 ファンクション・キーとステップタイムの対応表

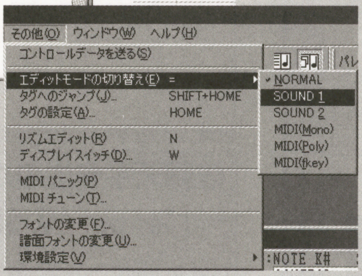
f・1	全音符	𝅝
f・2	符点二分音符	𝅗𝅥.
f・3	二分音符	𝅗𝅥
f・4	符点四分音符	♩.
f・5	四分音符	♩
f・6	符点八分音符	♪.
f・7	八分音符	♪
f・8	符点十六分音符	𝅘𝅥𝅯.
f・9	十六分音符	𝅘𝅥𝅯
f・10	三十二分音符	𝅘𝅥𝅰



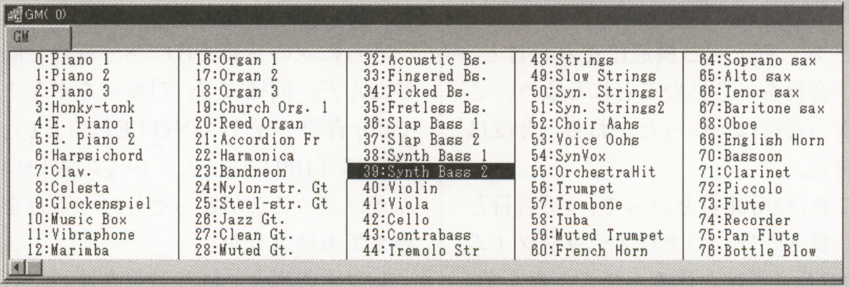
《画面12》



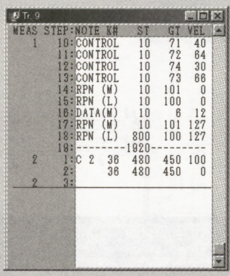
《画面13》



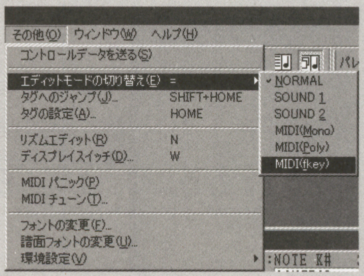
《画面14》



《画面15》



《画面16》



《画面17》

の設定があるんだってさっき言ったよね。その中の一つが，実はこの楽器を選ぶことなんだ。そう，思い出したかな？　先月もこうやってドラムセットを選んだじゃないか。

さて，1小節目のゴチャゴチャアの中から「PROGRAM」という文字を探してほしい。見つかった？　そしてその横の数字が「0」になっているね。ここにカーソルを合わせるんだ。そうしてダブル・クリック！　すると……ほうら，楽器がズラリと並んだウィンドウが開いた（**画面15**）。いやあ，これだけの音色をお好みで自由自在に使えるなんて，何だかとっても贅沢な気分だなあ。

ところで，ベースはどこにあるんだろう。う～んと，え～っと，あ，あったあった。32番の「Acoustic Bass」から，39番の「SynthBass2」まで8種類もあるぞ。

へー，ひとくちにBassっていってもこんなにいろいろあるんだね。いったいどのBassを選んだらいいんだろうか？

実は，こういうHiphop系ではSynthBassがお似合いなんだ。とくにこの曲ではSynthBass2をオススメしておこう。そこで音色のウィンドウで39番の音色をクリックして選択しよう。

さ，もう一度譜面の音符をクリックして音を耳で確認だ。おお，これこれ，この音だ。しっかりシンセベースの音が鳴ってるね。

休符は「強さが0の音符」

さあ，ちょっと横道にそれたけど，再び音符を打ち込むことにしよう。さて次の音符は……っと。おお，今度は休符だ。

これは4分休符といって，4分音符と同じ長さだけ，つまりステップタイム480の長さだけお休みってことなんだ。

はて，休符はどんなふうにして打ち込めばいいのだろうか？　頭の良いキミなら気がついたかな？　お休みってことは「音が鳴らない」ってことなんだから，音の強さを「0」にしてしまえばいいんだ。

つまり，4分休符を打ち込むためには，まず，4分音符を打ち込む。つまり，とりあえず[f·5]をキーオン。その後，アイコンをVELの列に合わせて，この数値を「0」にしてしまえばOK，4分休符のでき上がり（**画面16**）！　ちょっと複雑だったけど，わかったかな？

難しかった人は，もう一つの方法を教えてあげよう。ツールバーの「その他」から「エディットモードの切り替え」，そして一番下の「MIDI(fkey)」を選ぼう（**画面17**）。このモードにしておくと，ファンクション・キーを使って休符をワンタッチで入力することができるんだ。

レコポならではの早打ちを覚えよう

さあ，次に進もう。**譜面1**を見てみると，今度は8分音符でB1だ。ようし，8分音符だから[f·7]（ステップタイム＝240）をオン，そうして，マウスを一番左のNOTEの列に合わせて「B1」と打ち込むんだ。VELはまた「100」にしておこう。

おお，カンタンだね。これだけで，B1を8分音符の長さと100の強さで打ち込むことができたっていうわけだ（**画面18**）。譜面ビューにもしっかり8分音符が輝いているなあ。

さらに次の音符もB1で8分音符で同じなんだ。同様に［f·7］キーをポン！で8分音符，そしてNOTEは「B1」，VELは「100」……と，いくのもいいんだけど，ここでこっそりいいことを教えてあげようか。

レコポの場合，同じ音符を連続で打ち込む場合には，リターン・キー一発で同じ音符がコピーされるんだ。いやあ，おいしいなそれ。さあ，やってごらん。楽勝らくしょう！　早いなあ，もう1小節でき上がり！

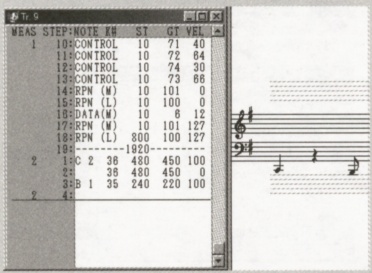
最後に再生して確認しよう

ふう……でも，ちょっとくたびれたかな。そんなときは，今，自分で打ち込んだばかりの曲を聴いて元気出そうよ。

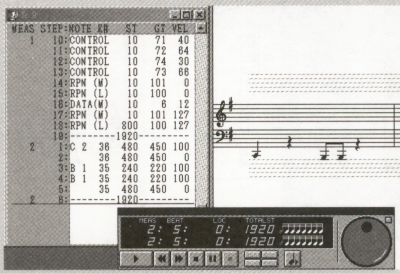
曲をPlayさせるのはカンタンさ。「表示」から「プレイパレット」（**画面19**）を選んでPlayボタンをクリックすればいいんだ。さ，さっそくPlayBackだ……♪

お，おお，鳴った鳴ったあ。やあ，たった1小節だけだけど，ちゃあんと曲らしく鳴ってくれたね。でも，本当に正しく鳴っているかどうか心配な人は，Bass03.midを鳴らして確認しておこうね。
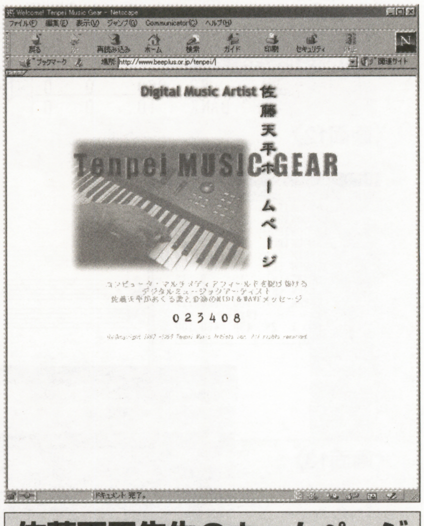
さて，ちゃあんと1小節分のベースラインを打ち込むことができたかな？あと3小節残ってるけど，どれも同じ要領で進むことができるんだ。後は自分の力だけでやってごらん。だいじょうぶ，貴方ならきっとできるさ。ファンクション・キーと数値キーを使ってテンポよく進んでいけばあっという間に4小節なんて打ち込めちゃうよ。何てったって早打ちのレコポだからね。



《画面18》



《画面19》



佐藤天平先生のホームページ
「Tenpei MUSIC GEAR」

Get Access！
→http://www.beeplus.or.jp/tenpei/

ヤマハCRW4416SX-VKを使った
お手軽CD作成法

CD-RWドライブ
プレゼント！
→16ページ



CD-RドライブでオリジナルCDを作ろう！　といっても，何だか難しそうだし，用語とかも難しくてイヤだなぁと思っている人が多いと思います。そこで，今回は，ヤマハのCD-RWドライブ「CRW4416SX-VK」と付属ソフト「WinCDR」を使って，お手軽CD作成法を紹介していきます。

CD-RWって何？

いきなり「CD-R」「CD-RW」という言葉が出てきましたね。「CD-RW」は，一度書き込んだデータを消したりもできる方式です。「CD-R」は，一度書いたデータは消したりすることはできません。本当はもうちょい複雑なのですが，とりあえずはこれくらいの知識でOKです。

まずは，CDにする曲を録音

何はともあれ，CDにする曲を録音しなければいけません。Windowsの場合，音は「WAVEファイル」という形式で録音したり，再生したりすることができます。いちばん手軽なのは，Windowsに標準でついてくる「サウンドレコーダ」を使うことです。

音源などのLINE OUT端子から，パソコンのLINE IN端子にケーブルをつないで，曲を録音してください。

ドライブをパソコンに接続

CD-RWドライブをパソコンに接続します。「CRW4416SX-VK」はSCSI接続のドライブなので，パソコンにSCSI端子がない人は「SCSIカード」を取り付けなければいけません。といっても，パソコンのふたをあけて，マニュアルどおりに差し込むだけなので，ドライバーが使えれば誰でもできます。接続はパソコンの電源を落として行いましょう。

WinCDRでWAVEを読み込む

「WinCDR」をパソコンにインストールして，起動しましょう。インストール方法はマニュアルにていねいに書いてあるので，それを読んでチャレンジ！

起動すると，「レコーダ選択」と出ますので，「YAMAHA CRW4416S」を選びます(画面1)。次に出てくる画面は「キャンセル」ボタンを押して，左上の「CDの種類」から「Audio CD」を選びます(画面2)。

そしてさらに，先ほど録音したWAVEファイルを画面左のスペースにドラッグ&ドロップすると(画面3)，画面4のようにファイルが表示され，画面左に時間がグラフで出てきます。

あとは焼くだけ！

ここまで終わったら，「設定」から「基本設定」を選んで，さらに「書き込み設定」を選び，書き込み速度を設定します(画面5)。「CRW4416SX--VK」は等速（1倍速），2倍速，4倍速から選ぶことができます。

設定が終わったら「OK」を押して，「ファイル」から「書き込み」を選べば，CD-Rを焼き始めます。その前に，ドライブにCD-Rメディアを入れておくのを忘れないでください。

「焼く」というのは「書き込み」と同じ意味で，慣用句的に「焼く」という言葉を使っています。英語でも「burn」っていいますし。

ちょっと凝ってみよう

これだけでオリジナルCDはできてしまうのですが，ちょっとだけ凝ってみましょう。WAVEファイルの名前の上にマウス・カーソルを持っていき，右クリックすると，画面6のようにメニューが出ます。そこから「トラック設定」を選ぶと，「オーディオのプロパティ」画面になります（画面7）」。

ここに，「プリギャップ」「ポストギャップ」という言葉があります。「プリギャップ」は曲の前に，「ポストギャップ」は曲の後に，どれだけ間をあけるか，という設定です。お好みで設定しましょう。

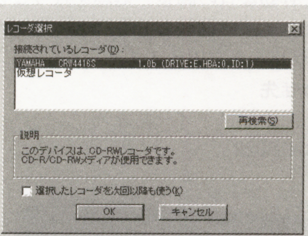
新製品「CRW6416」発売!

ヤマハは7月31日に，新型CD-RWドライブ「CRW6416」を発売します。CD-Rの書き込み速度が6倍にアップしています。

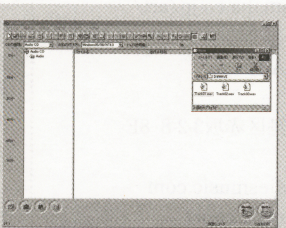
最近のCD-Rドライブの書き込み速度アップは目をみはるものがあり，値段もどんどん下がっています。CMMではこういった新製品をくわしく，わかりやすい解説とともに紹介していきたいと思っています。お楽しみに！

「CRW4416SX-VK」プレゼント！

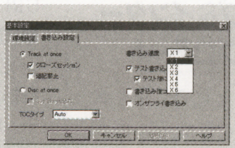
今回紹介したCD-RWドライブ「CRW4416SX-VK」を1名様にプレゼントします。くわしくは16ページをご覧ください。



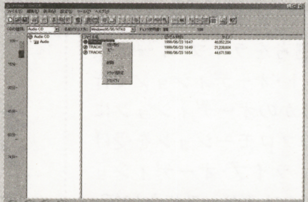
《画面1》最初にCDレコーダー選択を行う



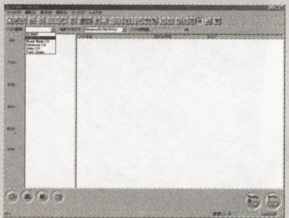
《画面3》CDにしたいWAVEファイルをドラッグ＆ドロップ



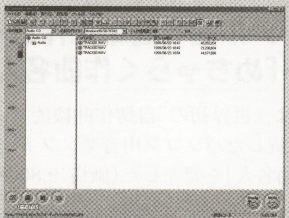
《画面5》書き込み速度を設定する



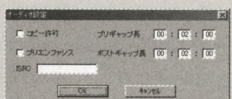
《画面6》WAVEファイルの名前の上で，マウスの右ボタンをクリック



《画面2》音楽CDなので「Audio CD」を選ぼう



《画面4》選んだWAVEファイルが表示されれば準備完了！



《画面7》プリギャップ，ポストギャップをお好みで設定

NHK-FM 「電脳音楽パラダイスⅣ」作品大募集！

NHK-FMでは，8/7(金)午後11:15〜午前1:00まで(予定)，打ち込み音楽の作曲コンテスト「電脳音楽パラダイス」の第4弾を放送する。優秀作品は番組内で放送されるほか，浅倉大介氏によるRemixアレンジも作成され，放送される。

■応募要領
・未発表のオリジナル曲データを，3.5インチフロッピーにて送付
・音源で1台で再生できるデータ(フォーマットはXG，GS，GMいずれか)
・MIDIデータはスタンダードMIDIファイル
・音源機種固有のシステム・エクスクルーシブは使用しない
・XGのプラグイン・システムは使用しない
・作品の長さは10分まで，ジャンル不問
・送ってもらったフロッピーディスクは返却できません
・作品の著作権は，放送終了までNHKに属する

■必要記入事項
・曲名
・住所，氏名，年齢，電話番号(フロッピーのラベルにも記載のこと)
・動作環境(使用したパソコン，音源，シーケンス・ソフト)
・曲についての短いコメント，浅倉大介氏，雛形あきこ嬢へのメッセージなど

■あて先，しめきり，発表
・あて先
〒150-8001 NHK-FM「電脳音楽パラダイス・オリジナル音楽データ」係
・しめきり，発表
1999年7月20日必着，審査結果の発表は放送で行う

ヤマハART 新人アーティストをライブ&インターネット等でサポート&プロモート

ヤマハARTは，インターネットで楽曲を試聴，購入のできる(株)ノエルとともに，新人アーティスト発掘のためのライブ&インターネット・オーディションを実施する。

オーディションは，一次選考をテープ・オーディション，二次選考をライブ・オーディションとインターネット・オーディションで行う。二次選考はどちらかのオーディションに合格すれば，その後のプロモーションを受ける資格が与えられる。ライブ・オーディションは，ヤマハARTのライブスペースにおいて，ライブ形式のオーディションとして行われ，インターネット・オーディションは，ノエルのインターネット・サイト「indiesmusic.com」上に登録された曲を，一般ユーザーによる投票や試聴(ダウンロード)回数などにより得点化し，ポイントを一番早く500点以上獲得したバンドが合格というシステム。

募集要項などは以下のとおり。

■実施期間
第1回
●テープ審査締切:1999年7月16日，当日消印有効
●第1回ライブ・オーディション:7月31日
●第1回オーディション・レース実施期間:7月16日から3か月以内(500ポイント獲得時点で合格)
第2回
●テープ募集開始:1999年9月1日から
●第2回ライブ・オーディション:10月下旬
●第2回オーディション・レース実施期間:10月中旬から3か月以内(500ポイント獲得時点で合格)

■応募方法
オリジナル楽曲を録音したテープ，MD，CD等に申込書を添えて，ヤマハARTあてに郵送，もしくは持ち込み(テープに収録する曲数は2曲まで)。
※申込書はヤマハミュージック渋谷，銀座，池袋，横浜各店にて配布。遠方にて来店できない場合は，電話連絡後，申込書をFAXもしくは郵送にて送付のこと。ヤマハホームページ(http://www.yamaha.co.jp/)およびindiesmusic.com(http://indiesmusic.com/)にて告知される協力店リストから，近くの店にて申込書を入手するか，書類をダウンロードにて入手することも可能。

■応募資格
年齢，国籍一切不問

■申込先，問い合わせ先
●テープ応募先
ヤマハ(株) ART(エー・アール・ティー)プロジェクト
〒150-0043 東京都渋谷区道玄坂2-10-7 3F
TEL 03-3476-1529
URL http://www.yamaha.co.jp/art/
●問い合わせ先
上記 ヤマハ(株) ART
(株)ノエル
〒107-0052 東京都港区赤坂3-2-8 8F
TEL 03-3568-3575
E-Mail audition@indiesmusic.com
URL http://indiesmusic.com/

ヤマハ オリジナル曲を簡単に作れるソフト「めちゃらく作曲名人」

ヤマハは，世界初の”自動作曲機能”「メロポン」を搭載したパソコン用音楽ソフト「めちゃらく作曲名人」を発売した(価格:9,800円／税別)。

「メロポン」はモチーフをもとに自動的に作曲する機能。「さわやかな」「都会的な」「ウキウキした」などの言葉から曲の雰囲気を選択し，伴奏に合わせてスペース・キーを叩くだけで短いモチーフができる。それを元に，曲想に合い，音楽理論にかなった1曲分のメロディを自動的に作り出し，同時に編曲も行う。

完成した曲はパソコンで演奏できるほか，電子メールに添付したり，インターネットのホームページに貼り付ける機能も備えている。MD，カセット，CDなどのラベルや，封筒，包装紙などを，オリジナルのメッセージを添えて，カラーで印刷することも可能。

■問い合わせ先
ヤマハ(株) 電子楽器事業部 営業部
TEL 053-460-2432



コルグ LINE6ブランドのギターアンプAX2 212

コルグは，LINE6デジタル・ギター・アンプの最高級モデルにあたる「AX2 212」を発売した(価格:198,000円／税別)。

「AX2 212」は，28種のアンプ・モデルに加え，ペダル・モデル，スピーカー・キャビネット・シミュレータなど，多彩なサウンドを1台に搭載したモデルで，ギター音入力直後のエフェクト処理，アンプ・モデル，イコライザーなどのトーン処理，最終段階のエフェクターの三つのブロックで構成され，それぞれのブロックで有効な音の調整，処理を行うことで，余分なノイズの増減などを抑え，理想のギター・サウンドを実現する。

■問い合わせ先
(株)コルグ インフォメーション
TEL 03-5376-5022



ヤマハ
アドバンスドYSTを採用したスーパーウーファー

ヤマハは，新しい低音再生技術「アドバンスドYST」を採用し，音質を向上した，普及～中級価格帯のスーパーウーファー・システム「YST-SW160」，「YST-SW90」，「YST-SW45」を発売した（価格：YST-SW160……45,000円，YST-SW90……30,000円，YST-SW45……20,000円／税別）。

「アドバンスドYST」は，従来の「YST」技術の基本原理に改良を加え，低域効果音をよりクリアに再生することが可能。再生音全体の輪郭がはっきりとし，従来の製品以上に臨場感を再現する。

■問い合わせ先
ヤマハ（株）　AV機器事業部　お客様相談センター
TEL 03-5488-5500



ヤマハ
木質キャビネットを採用した新スピーカーシリーズ

ヤマハは，ホームシアター向けのナチュラル・サウンド・スピーカーシステム「MC」シリーズ4モデル，「NS-300」，「NS-200」，「NS-100」，「NS-C300」を7月10日に発売する（価格：NS-300……48,000円（1台），NS-200……36,000円（1台），NS-100……68,000円（2台1組），NS-C300……45,000円（1台）／税別）。

「MCシリーズ」は，全モデルを同一のスピーカー・ユニットで構成されており，理想的なサラウンド再生に求められる全チャンネル同質の再生音が得られることから，ドルビーデジタルやDTSの5.1チャンネル・デジタル・サラウンド，DVDオーディオなど次世代オーディオのマルチ・チャンネル再生に適したスピーカー。

■問い合わせ先
ヤマハ（株）　AV機器事業部　お客様相談センター
TEL 03-5488-5500



マーベラスエンターテイメント
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム　サウンドトラック発売

マーベラスエンターテイメントは，セガのアーケード・ゲーム「電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム」のサウンドトラックを7月16日に発売する。収録内容の違う「DNA」「RNA」の2種類のCDを同時発売（DNA／MJCA-00055，RNA／MJCA-00056，各2,100円／税込）。

タイトー
7月新譜情報，プレゼントキャンペーン

タイトーは，4月1日に発売した「ZUNTATA HISTORY L' ab-normal 1st」，同「2nd」の続編にあたる，「ZUNTATA HISTORY L' ab-normal 3rd」を7月11日に発売する（ZTTL-0043，価格：2,550円／税込）。1996年，1997年に発表された曲中心で，ファンからのリクエストを中心に，未CD化曲を含む，ZUNTATA SOUNDの創世記のサウンドを収録。この「L' ab-normal」シリーズ発売キャンペーンとして，1st，2nd，3rdの帯にある応募券を，3枚1セットで，アンケートハガキまたは官製ハガキで送ると，抽選で200名に「ZUNTATAオリジナルCDケース」がプレゼントされる。

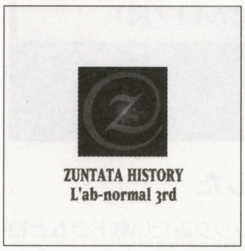
また，運転性能を追求したシミュレーション・ゲーム「GO!」シリーズの第2弾である新次元レースゲーム「RCでGO!」のサウンド・トラックを，7月23日に発売する（ZTTL-0044，価格：2,550円／税込）。オリジナルBGMのほかに，Remix，書き下ろしヴォーカル曲を収録したポップなアルバム。

■問い合わせ先
（株）タイトー　ZUNTATA RECORDS
URL http://www.taito.co.jp/

■プレゼント応募先
〒102-8648　東京都千代田区平河町2-5-3
（株）タイトー　ZUNTATA RECORDS
「ZUNTATA HISTORY発売キャンペーン」係

■応募しめきり
1999年8月末日消印有効

CDプレゼント
→16ページ





CMM試聴室



毎月みなさんの曲を紹介するコーナーです。16ページをご覧のうえ，どしどしご応募ください。ここで紹介しているデータは，CMMのホームページ（http://www.basicmagazine.net/cmm/）と，CMM Vol.107（7月発行予定）の付属CD-ROMに収録されています。曲へのご意見，アドバイスなども大歓迎します。

旅立ち

………自作

投稿者：石塚賢吉さん（17歳）

制作音源
S-YXG50

自作RPGのメインテーマです

RPGを作っているのですが，BGMがなければしょぼいものになってしまうと思い，最近流行のYMF724のサウンドカード(メーカー不明)と，ミュレイディアのキーボードを購入し，作ってみたものです。僕はピアノを少しかじった程度で，しかもDTMのことは，ほとんど知らないので(本当は，才能がないだけかもしれませんが……)，いまいちぱっとしないものになってしまいました。まだ問題だらけなのですが，もうこれ以上どうしたらいいのか分からなくなってしまったので，思い切って投稿してみました。ご指導いただけたら幸いです。

前から思っていたのですが，GS音源についての解説書はたくさんあるのに，XG音源についてのものは，とても少ないと思います。何か参考になる本があったら紹介してください。

工夫した点は，RPGのメインテーマということで，元気よく，壮大な感じに作ったところでしょうか。それに，容量の都合もあるので，短めに作りました。

苦労した点は，やっぱり最後の仕上げの部分だったと思います。音源を変えるとかなり音が違ってしまうので，あまり音の変わらない楽器を使ってみたつもりです。

編集部から

アップテンポですが，流れるようなメロディがゆったりした感じを出している曲です。明るくて，勢いがありますね。楽器の構成などもうまくまとめられています。

アドバイスとしては，とりあえずは細かいことは気にせず，たくさん曲を作ってみることをおすすめします。最初からすべてをうまく作り上げることは誰にも無理ですので，数をこなして，少しずつ前進していくのがいいでしょう。

ぱっとしない，という点ですが，曲中に，目立つモチーフ(メロディのかけら)がないからだと思います。メロディに限らず，パーカッションでも何でもいいのですが，これを聴いてほしいというポイントを作ると，曲全体のイメージも変わってきます。

XG音源の解説書ですが，XGはある程度GSと同じ構成になっていますので，最初は簡単なGS音源の解説書とマニュアルを併用するのがいいと思います。

荒野

………自作

投稿者：ashさん（17歳）

制作音源
SC-88Pro

1日で作りました

ダンス・ミュージックみたいなドラムと和音のリズムを考え出したら，あとはもうなし崩し的に決まりました。

メロディの楽器と，最初のギターで，ジプシーのような感じが出したかったのですが，どうもうまくいかなかったようです。

この曲をいろんな人に聴いてもらって，特に多かったのは，ギターを弾いているような人は，どうも軽い感じのハイハットが中心のドラムが嫌いなようで，「このドラムは聴くに耐えない」とまで言われました。多くの人はノリがいいと言ってくれたのに，どうしてなんだろう，と思いました。そこで，投稿して意見を聴いてみようと思ったのです。

編集部から

バッキングはダンス・ミュージック風で，メロディがポップな曲です。イントロのバッキングの進行がスムーズでいいですね。コードを読んでいくと参考になると思います。もうちょっと引っ張ってもいいかなと思いましたが，すっきりと終わっているので，それほど違和感は感じませんでした。

気になりましたのは，メロディのリズムが，繰り返しが多いことです。音階の動きかたはいいと思うのですが，リズムが一緒だと，どうしても単調になりがちです。ちょっと工夫してみてください。

お手紙にあります，ドラムですが，必ずしも「ノリがいい」＝「好きな曲」ではありませんので，こういうジャンルの曲が嫌いな人は仕方がないのではないでしょうか。それをあまり悩むことはないと思います。自分の好きな曲を，好きなように作って楽しむのがいいと思いますよ。

細かいことですが，投稿規定を守って投稿してください。ご協力をお願いいたします。

DESPERATE BATTLE OF SILVA

………自作

投稿者：永田洋一さん（21歳）

制作音源
SC-88ST Pro

西部劇の戦闘シーンのBGMです

ウエスタンのリズムにトランペットのメロ

ディ，そして三味線，ひちりきといった民族楽器をのせて，西部劇の戦闘シーンのBGMのようなものを意識して作りました。

冒頭のトレモロ・ストリングスと鐘の音による緊張感から，打楽器の連打で一気に雰囲気を盛り上げ，中盤にさしかかったところで，今度はフラメンコのリズムで，ギター(実はマンドリン)がメロディを奏でます。当初はリズムギターの音数がもっと多かったのですが，もたりが発生したので，泣く泣く音数を減らしました。

もたりに泣かされました

それにしても，今回は本当にもたりに泣かされました。ピアノや打楽器の音数を減らしたりしたのですが，だんだん神経質になってしまったみたいで，しまいには本当にもたりが発生してるのか，それとも気のせいなのかわからなくなってしまいました(笑)。再生するときは，XGworksのようなシーケン・スソフトより，YAMAHA AD Player のような，いわゆる再生専用のソフトのほうがもたりが少ないように感じました。

いま，私はMIDIドライバにS-MPU/ATを使っていますが，USB端子に対応したドライバはなかなか気になる存在です。MU128のように64チャンネルも使える音源も出ていることですし，いつかもたりの問題が，完全に解決される日が来ることを願ってやみません。

編集部から

軽快なバッキングに明るいメロディが乗った曲で，お手紙にあるとおり，西部劇で使われている曲のイメージがかなり強く出ています。中盤で場面が変わる部分も，雰囲気がよく出ていていいですね。楽器の使いかたやバランスの取りかたなど，ていねいに作られています。

残念なのは，フレーズがどれも「どこかで聴いたことあるような」ものだということです。BGMとして，という作りかたならばこういうのもアリだと思いますが，曲の要となるメロディ部分には，作り手のオリジナリティを出してほしいです。

もたりの問題は，特に，発音数の多い和音を細かくキーオン／キーオフさせたり，コントロール・チェンジ（Expressionなど）の密度が濃かったりすると発生します。特に和音は，キーオンのタイミングを若干ずらすと改善される場合があります。

クール・ビジネス

········自作

投稿者：すとらとさんさん(35歳)

制作音源

CM-300，SC-88VL

諸行無常のイメージです

こんにちは。本作は，現在の不況や戦争によって苦しむ人，潤う人があるという諸行無常のイメージです。ガツンガツンくるリズム音はSFX音を味付けに使ったため，音源によっては音が違いますので，とりあえず，88VL(55MAP)用と，CM-300用を制作しました。また，コーラス効果にはフランジャーを使用して，ギターらしさを作ってみました。クールなリズム隊と，ウネるギターの対比がおもしろいでしょう？　間奏の雰囲気作りにも凝ってみました。

編集部から

似た構成のリズムの繰り返しに，ギターが暴れ回るという感じの曲です。それぞれの楽器に迫力があり，メリハリがきいています。

好みの問題かもしれないのですが，曲のどこかに，1か所，楽器がまとまって演奏される部分があってもいいかな，と思いました。ギターが奔放に動いているのか，とりとめもなく鳴っているのかの判断が難しいところです。もちろん，きれいにまとまっている曲がいい曲，というわけではありませんので，あくまでも参考程度にとらえてください。

少年が追う鳥

········自作

投稿者：沙流斗さん（23歳）

制作音源

SC-88Pro

ハウスのつもりがユーロになってしまいました

こんにちは，沙流斗です。この曲は，マイコンベーシックマガジンで有名なMMLコンパイラ「SPICE(GORRY氏作)」を使用して制作したものです。

ちょっぴりアンデスの香り漂う，ダンスミュージックです。言い訳はしたくないのですが，始めはハウス作ってたんですよ。ピアノ弾いて「おお，いいリフができたぞ」，とかいいながら。そしたらだんだんユーロになってきちゃって。

メロディはWX-11で入力しました

まあ，ここまではよかったのですが，週末だからと調子に乗って飲んだ酒がまずかった……。メロをRTで入力だ！　とばかりにWX-11吹いたら，おもいっきりマイナー・ペンタトニック多用しはじめてるし。その上モタるわハシるわミスるわ，大変なことになってますが酔っ払いのご愛敬ということで。

気が付くとこんな，とりとめのない曲ができていたというわけです，ハイ(笑)。すぐ飽きられて，ごみ箱直行便になっちゃいそうな曲ですが，まあ，たまにはこういうのもやってみたかったということで……。

編集部から

かっちりとしたリズムに，コブシのきいた(?)メロディが乗った曲です。進行がユーロっぽいところへラフなメロディがあるという対比も感じられます。

曲的には面白いと思うのですが，メロディは，場所によってはアジャストに直したほうが，かえって他のラフな部分がひきたつと思います。特に，16分などで細かく動く部分は，モタるとノリを崩してしまいます。あまりガチガチにクォンタイズする必要はないでしょう。



5月1日から31日までに投稿していただいた方は，以下の皆さんです(順不同)。どうもありがとうございました。データはチェック中ですので，次号以降の試聴室の対象となります。

福岡県三潴郡・青木史彦さん，兵庫県西宮市・内海洋平さん，東京都世田谷区・keiさん，東京都北区・吉原健さん，大阪府枚方市・BAKURETSU SOFTさん，東京都武蔵野市・南陽子さん，兵庫県明石市・中井一郎さん，東京都あきる野市・芹澤祥隆さん，愛知県安城市・NAOKIさん，大阪府守口市・宮武大志さん，北海道小樽市・すとらとさんさん，神奈川県相模原市・岡澤崇さん，神奈川県藤沢市・永田洋一さん，山口県山口市・沙流斗さん

・最近，郵便料金不足で届くものが多くなっております。料金不足のないようお願いいたします。
・投稿はE-Mail（daisy@cds.ne.jp）でも受け付けています。詳しくはCMMホームページをご覧ください。

CMM リーダーズフォーラム 縮小版

CMMに投稿したいのですが，主な使用音源は昔のLA。もちろんGM変換不可。この場合は，オーディオ・データを送るだけでよろしいのでしょうか。

（東京都世田谷区・久保田陽介さん）

編集部から

LA音源の投稿も大歓迎です。MT-32，CM-32L，CM-64のデータでしたら，MIDIデータのみを送ってくださってOKですが，D-50など他のLA音源の場合，機材を準備する関係などから，オーディオ・データも送ってくださると助かります（CM-64のカードを使用したものはオーディオもお送りください）。投稿お待ちしております。

投稿の場合は，オーディオ・データは圧縮しないもの（mp3やSoundVQではなく，WAVEやAIFFなど），もしくはMD，CD-R，カセットなどに録音したものでお願いします。

CMM試聴室で紹介されている曲データを私のGM音源で再生してみると，何とかまともに聴くことができるのですが，実際にはどんな風に聴こえるのかわからないので，mp3などのデータも一緒に載せてもらうとうれしいです。

（福島県郡山市・河野勝晃さん）

編集部から

mp3やSoundVQなど，圧縮した音声データをホームページで配信する準備を進めています。エンコーダやプレイヤーによって音が変わってくるので，どれを使うべきかを検討している段階です。もう少しお時間をいただければばと思います。

どの圧縮形式にしろ，4～5分の曲をエンコードすると3MB強のファイルができあがってしまいます。周波数を落としたものを一緒に収録したほうがいいですよね。

7月号のCMMの記事は良かった。楽譜の基礎は役に立つ。

（東京都練馬区・田村和広さん）

編集部から

BASICマガジン付録のCMMは，まずはとっつきやすいネタから入って，音楽を楽しむためにあるといい知識などを解説していこう，と思っています。他にも何か紹介・解説してほしい記事やネタがありましたら，ぜひ編集部までお寄せください。

■お便りをお待ちしています！
〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　コンピュータ・ミュージック・マガジン編集部

おたのしみプレゼント

CMM編集部では，皆さんの意見を参考に，今後よりよい誌面作りを行っていきます。マイコンBASICマガジン綴じ込みはがき，もしくは官製はがきに，本誌に対するご意見・ご要望をお書きのうえ，応募してください。抽選で次のプレゼントを差し上げます。

あて先：〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社　コンピュータ・ミュージックマガジン編集部　プレゼント8月号係

1.ヤマハ提供
CRW4416SX-VK　1名
2.タイトー提供
CD　「L'ab-normal 3rd」　2名
3.タイトー提供
CD　「RCでGO!」　2名

CMM6月号プレゼント当選者
1★　Singer Song Writer Lite 1.20 for Macintosh(インターネット提供)：神奈川県川崎市・中畑俊介さん
2★　Singer Song Writer Lite 2.0 for Windows95/98(インターネット提供)：兵庫県神戸市・三輪恭子さん
3★　Ortina Liteweight 2.0(カモンミュージック提供)：北海道札幌市・小川昭裕さん
4★　レコンポーザ/98 Light(カモンミュージック提供)：静岡県浜松市・鈴木俊男さん

皆さんの投稿データをお待ちしています！

自作曲，コピー曲，アレンジ曲，自作ソフトなど音楽関連全般

投稿の注意

投稿は，自分で入力した作品で，未発表のものに限らせていただきます。市販のMIDIデータ曲集や，パソコン通信ネット，インターネットホームページにアップされているものを改造しただけのデータはお断りいたします。ただし，パソコン通信，インターネットホームページについては，投稿者本人が公開しているものはOKです。

掲載されたデータに対しては，規定の原稿料をお支払いいたします（掲載誌発売後1か月程度かかります）。

あて先・問い合わせ先
〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　コンピュータ・ミュージックマガジン編集部「CMM試聴室」係
TEL 03-3445-6111

CMMホームページ上，もしくはE-Mailによる投稿も受け付けています。詳しくはCMMホームページ（http://www.basicmagazine.net/cmm/）をご覧ください。

投稿の内容

以下の3点を封筒に入れ，編集部まで送ってください。

1.曲データの入ったメディア

MIDIデータはフロッピー・ディスク，オーディオ・データはCD-R，MD，DAT，カセットテープなどでお送りください。曲名と氏名を書いたラベルを貼付してください（CD-Rはケースの紙に記載のこと）。Macintoshユーザーの方は，極力MS-DOSフォーマットで投稿してください。

2.原稿

以下の項目をお書きください。
①住所（郵便番号も忘れずに！）
②氏名（必ずふりがなをつけてください。ペンネームの方は本名も忘れずに）
③年齢
④職業（または学校名・学科）
⑤電話番号
⑥曲名（コピー曲は作曲者名をわかる範囲で記入してください）
⑦制作音源，使用ソフト，パソコンの機種名
⑧再生時の注意
⑨データ作成時に工夫したことなど（200字～400字程度）

3.応募カード（マイコンBASICマガジン綴じ込みのもの）

コピーしたもの，同一フォーマットで書かれたもので構いませんので，必ず同封してください。

その他の注意とお願い

採用・不採用に関わらず，お送りいただいたフロッピーや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーを取っておいてください。

MIDIデータは，できるだけ，スタンダードMIDIファイルに変換したものもお付けください。スタンダードMIDIファイルでないものは，ホームページ，ムックCD-ROMに収録の際，編集部にて変換させていただきますのでご了承ください。

※本誌もしくはホームページ掲載のデータ・プログラムを使用したこと，または使用できなかったことによるいかなる損失についても免責とさせていただきます。あらかじめご了承のうえ，ご本人の判断でご使用ください。

次号予告

特集：Win，Macの起動音を作る（前編）
連載：佐藤天平のLove Love MIDI Power!!，CMM NEWS，CMM試聴室 etc...


デジタル万歳！
──デジタルで、音楽はこんなに面白くなる。
弾ける！ さわれる！ 楽しめる！
デジタル楽器／オーディオ／ソフトの展示会
デジタルミュージック・フェア
~MIDI WORLD '99~
1999.7.30[Fri] - 8.1[Sun]
10:00-17:00
東京ビッグサイト 西ホール
入場料 500円（中学生以下無料）
MIDI検定3級合格者は合格証をお持ちください。無料で入場できます。
出展社一覧（五十音順・6月18日現在）
アイズ、アップルコンピュータ、イズム、インターネット、音楽電子事業協会、カシオ計算機、カメオインタラクティブ、河合楽器製作所、キュービックエナジー、クリプトン・フューチャー・メディア、コルグ、島村楽器、シーミュージック、スタインバーグ・ジャパン、第一興商、テレミディック、日本工学院専門学校／日本工学院八王子専門学校、日本シンセサイザー・プログラマー協会、日本電子専門学校、フックアップ、松下電器産業、ミュレイディア、ヤマハ、ヤマハミュージックメディア、リットーミュージック、ローランド
■主催 （社）音楽電子事業協会／日本経済新聞社 ■後援 通商産業省／文化庁
*MIDIは社団法人音楽電子事業協会（AMEI）の登録商標です。
ソフトマーケット ～今見たソフトをその場でGet！～
「本日発売の新製品！」「3日間限定の特別価格！」など、この展示会でしか買えないものがいっぱい！ （アイズ、キュービックエナジー、クリプトン・フューチャー・メディア、ミュレイディア、リットーミュージック）
MUSIC SCHOOL CORNER ～目指せミュージシャン！～
イズム、日本工学院専門学校／日本工学院八王子専門学校、日本シンセサイザー・プログラマー協会、日本電子専門学校
メインステージ ～イベントが盛りだくさん！～
7月30日（金） アップルコンピュータ／河合楽器製作所／ヤマハ
7月31日（土） ローランド／日本電子専門学校
7月31日（土） 河合楽器製作所／アイズ／ヤマハ
セミナー／チュートリアル ～役立つ情報が満載！～
会場内セミナールーム
7月30日（金）
■松武秀樹「デジタル・ミュージックの世界」 ～アナログ・サウンド・メーキングに学ぶ～ 参加料：3,500円（事前申し込み 3,000円）
■「IEEE1394の音楽機器への展開」～（社）音楽電子事業協会（AMEI）における電子楽器向けプロトコルの最新動向～ 参加料:3,000円
■「MIDI検定ガイダンス」 MIDI検定の概要説明 参加無料
■ ワークショップ アイズ／コルグ／島村楽器
7月31日（土）
■「MIDI検定3級セミナー」 3級検定試験要点（基礎編） 参加無料
■「MIDI検定上級セミナー」 MIDI検定上級試験へのガイダンス 参加無料
■「MIDI DATA CLINIC」公開クリニック 参加無料 クリニシャン：氏家克典、篠田元一（日本シンセサイザー・プログラマー協会［JSPA］）
■ ワークショップ アイズ／島村楽器／クリプトン・フューチャー・メディア／ヤマハ
8月1日（日）
■ ワークショップ インターネット／カメオインタラクティブ／島村楽器／スタインバーグ・ジャパン／ヤマハ
同時開催！
ビッグサイトで気軽に楽しく デジタルピクニック
http://www.pasomaru.com
主催:日本経済新聞社
家族ではじめるパーソナル・マルチメディア
ぱそまる'99
一足お先に、インターネットで。 6月1日から毎日開催！
デジタルミュージック・フェア オンラインイベント
6/1 火 ～ 8/31 火
VIRTUAL MIDIWORLD
http://www.midi-world.com
●出展社インデックス
●デイリーヘッドラインニュース
●DTM道場
●DTMフォーラム
●DTM連載コラム
●毎週当たるプレゼント
●お問い合わせ 社団法人音楽電子事業協会 Association of Musical Electronics Industry Tel.03-5226-8550 日本経済新聞社 事業局総合事業部 Tel.03-5255-2847

Roland

史上最強のSC。

音源の壁を突き抜けて。この音が、音楽表現のクオリティとリアリティを変えていく。

まるで演奏する手が見えるほどの臨場感、いきいきと生の楽器が歌っているような表現力。奏者の息づかいや奏法や指先の動きさえも鮮明に伝わるリアリティ。1640音色、63ドラム・セット、128ボイス、64パートのゴージャスな音楽エナジーが、かつてない楽器としての表現力に結実。まさに史上最強のSC-8850登場。その演奏は鳥肌が立つほどにリアルです！

1640 Tones

■驚異の1640音色を内蔵。あらゆるジャンルの音色を網羅し、どの音も圧倒的な表現力をチャージ。たとえばピアノ。メモリーを贅沢に使ったステレオ・サンプリング音色で、グランド・ピアノにも匹敵するクオリティです。またストリングスもステレオ・サンプリングされて、スケール感や厚みは圧巻。トランペットやトロンボーンなども演奏の強弱で音色を弾きわけられ、よりきめ細やかな表現力へ。ドラム・セットも基本セットのウェーブ・データを一新。加えてジャズ・スキャットや合唱などの人の声をはじめ、ガムランやケルティック楽器といった民族楽器音も大幅に増強。映像の効果音にも活躍する雨音や雷鳴、CMでおなじみのグラスの中で氷がはじける音などSFXサウンド群も充実。おびただしいリアリティを凝集した1640音色、63ドラム・セットです。

128 Voices

■さらに一挙に128ボイスへ。この余裕もフルに生かして、最大4ボイスで発音する音色や、演奏の強弱で複数の音色を切り換えるなど劇的な表現力に直結させました。

64 Parts

■しかも64パートのハイ・スペックと相まって、壮大なアンサンブルの構築はもちろん、この余裕がさらに高度な音づくりに貢献。複数の音色を複合させる「部分音合成」で、ギターの音色パートにピッキング・ノイズやフレット・ノイズの音色パートを加えた巧妙な音づくりをはじめ、フルート音色のパートにブレス・ノイズの音色パートを加え、息づかいまでも繊細な演奏を。さらにドラム・セットでは、実際の打点の違いや左手、右手の違いなどランダムな打音感も表現。打ち込みのドラム音の単調さを超えた迫真のリアリティへと進化。

64 Insertion Effects

■エフェクトは、単体エフェクターもうらやむ64種類の高品位エフェクトによるインサーション・エフェクツを中心に、リバーブ、コーラスを各8種類、ディレイ10種類、さらに2バンド・デジタル・イコライザーで構成するゴージャスな仕様。この一台で本格的なサウンド加工から音場の表現まで自由自在です。

USB

◎SC-8850は、世界初のUSB端子搭載のMIDI音源。iMacやブルーG3ともUSBケーブル1本で接続できます◎しかもUSB接続時には外部音源2台(2ポート)分の拡張性を備えたMIDIインターフェイス機能も搭載◎4種類の音色マップ構成を内蔵して、これまでのすべてのSCシリーズのデータ資産に適応◎GM2にもいち早く対応◎大型グラフィックLCDとロータリー・エンコーダーによる快適オペレーション◎音色をフレーズ演奏で確認できるフレーズ・プレビュー機能など、まさに史上最強。この音が、オペレーションが、MIDI音源を、音楽表現を変えていく。



SOUND Canvas SC-8850

GS GENERAL MIDI2
¥99,800(税別) NEW

iMacにも対応
USB

1117音色、64ボイス スーパーMIDI音源の定番モデル！
SOUND Canvas **SC-88Pro/G**
¥69,800(税別)
GS GENERAL MIDI



音源部は88Proと共通 37鍵構成、データ入力もこの一台で完了！
SOUND Canvas **SK-88Pro/G**
¥85,000(税別)
GS GENERAL MIDI



88Proと同じ1117音色、64ボイスの高性能を魅力のプライスで！
SOUND Canvas **SC-88STPro/G**
¥49,800(税別)
GS GENERAL MIDI



ローランド株式会社 ●資料のご請求は住所、氏名、年令、職業をご明記の上、〒101-0041 東京都千代田区神田須田町2-7 ローランド（株）「マイコンBASICマガジン/SC-8850」係まで。
ホームページ http://www.rolandcorp.com/japan/

第12回 デスクトップ・ミュージック 「力作」コンテスト

募集期間 '99年 6/1(火)～7/31(土) (当日消印有効)

締め切り迫る!!

世界を席巻する超「力作」は生まれるか？ DTMクリエイターのあふれる創造力に期待！
●「力作」コンテストの詳しい資料のご請求は、〒101-0041 東京都千代田区神田須田町2-7 タームスビル8F ローランド(株)「力作」コンテスト事務局まで。お問い合わせは、☎ 03(3251)9204までお気軽にどうぞ。

1999年10月1日発行

マイコンBASICマガジン9月号別冊付録 コンピュータ・ミュージックマガジン

マイコンBASICマガジン7月号別冊付録 コンピュータ・ミュージックマガジン

マイコンBASICマガジン10月号別冊付録 コンピュータ・ミュージックマガジン

マイコンBASICマガジン1月号別冊付録：DOS/V製作

マイコンBASICマガジン2月号別冊付録：DOS/V製作

マイコンBASICマガジン4月号別冊付録：DOS/V製作

マイコンBASICマガジン8月号別冊付録：DOS/V製作

マイコンBASICマガジン9月号別冊付録：DOS/V製作

マイコンBASICマガジン10月号別冊付録：DOS/V製作

マイコンBASICマガジン11月号別冊付録：DOS/V製作

マイコンBASICマガジン8月号別冊付録：DOS/V製作

マイコンBASICマガジン9月号別冊付録：DOS/V製作

マイコンBASICマガジン2月号別冊付録：DOS/V製作

マイコンBASICマガジン3月号別冊付録：DOS/V製作

電波新聞社